

Okul Öncesi Öğretmenlerin Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitim Hakkında Görüşleri

Preschool Teachers' Opinions on Game-Based Education in Preschool Education

ÖZET

Bu çalışma, Batman'daki okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenlerinin bakış açısıyla oyun temelli eğitimi değerlendirmeyi amaçlayan derinlemesine görüşmenin bulgularını sunmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada Batman'daki okul öncesi kurumlarda görev yapan 15 okul öncesi öğretmeni ile yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde araştırmacılar tarafından literatür bulgularına dayalı olarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen bulgular MAXQDA programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonunda çocukların ağırlıklı olarak tablet gibi dijital materyalleri tercih ettikleri, oyun temelli eğitimin çocuklarda sosyalleşme, eleştirel düşünme, özgüven, yaratıcılık ve problem çözme becerisi açısından önemli faydaları olduğu belirlenmiştir. Ayrıca öğretmenlerin oyun temelli eğitimde oyunların herkes uygun olmaması, sürenin kısıtlı olması ve oyun temelli eğitimde yeni tekniklerin geliştirilmesinin zorluğu alanlarında zorluklarla karşılaştıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Eğitim, Okul Öncesi Eğitim, Oyun, Oyun Temelli Eğitim

ABSTRACT

This study presents the findings of the in-depth interview aiming to evaluate game-based education from the perspective of preschool teachers working in pre-school institutions in Batman. In this direction, face-to-face interviews were conducted with 15 preschool teachers working in pre-school institutions in Batman. In the interviews, a semi-structured interview form prepared by the researchers based on the literature findings was used. The findings were analyzed using the MAXQDA program. At the end of the study, it was determined that children mostly prefer digital materials such as tablets, and that game-based education has significant benefits in terms of socialization, critical thinking, self-confidence, creativity and problem-solving skills in children. In addition, it was observed that teachers faced difficulties in the areas of games being not suitable for everyone, limited time in game-based education, and the difficulty of developing new techniques in game-based education.

Keywords: Education, Preschool Education, Game, Game Based Education

GİRİŞ

Oyun, çocuğun yaratıcılığını kullanabildiği, yeteneklerini keşfedebildiği, kendini ifade edebildiği ve yetişkinlere gelişimsel özellikleri hakkında ipuçları verebileceği önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir (Kaya vd., 2017). Oyun sadece çocuğun gelişimi için önemli bir yardımcıdır. Bu bağlamda oyun, çocuğun eğitim dili ve kişisel keşif alanıdır (Tuğrul, 2014). Oyunlar bize zevk, tutkulu katılım, yapı, motivasyon, ego tatmini, adrenalin, yaratıcılık, sosyal etkileşim ve duygu sağlayarak öğrenmenin temel ihtiyaçlarını karşılamaktadır (Prensky, 2001). Oyunun kesinliğine ve nasıl inşa edildiğine göre, eğitici oyunlar (genellikle oyun olarak oyun) ve didaktik oyunlar (okul öğreniminin özel işlevi olarak oyun) şeklinde sınıflandırılmaktadır (Cojocariu ve Boghian, 2014). Çocukların gelişim düzeylerini belirleme, destekleme ve tanıma bir araç olarak kullanılabilen oyun, yeni becerilerin öğretiminde de önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle oyun, dünya çapında okul öncesi eğitim programlarında eğitim sürecini planlamak ve uygulamak için en önemli araç olarak kullanılmakta ve oyun temelli eğitim eğitimin merkezinde kabul edilmektedir (Koçyiğit ve Baydilek, 2015).

Eğitsel oyunlar, açıkça eğitim amacıyla tasarlanmış veya tesadüfi veya ikincil bir eğitim değeri olan, insanlara belirli konuları öğretmek, kavramları genişletmek, gelişimi güçlendirmek, tarihsel bir olayı veya kültürü anlamak veya öğrenenlerin bir beceri edinmelerine yardımcı olmak amacıyla tasarlanmış oyunlardır (Cojocariu ve Boghian, 2014). Oyun tabanlı öğrenme, çocukların oyun oynayarak bilgi edinmelerine yardımcı olan bir metodolojidir. Oyuna dayalı öğrenme ile çocuklar, çevrimiçi oyunları ve fiziksel nesnelere kullanarak bireysel ve takım olarak öğrenebilirler. Bu öğrenme yaklaşımı rekabetçi, eğlenceli ve ilgi çekicidir ve öğrenme sonuçlarını geliştirmektedir. Okul öncesi eğitimde, oyun temelli öğrenme, öğretmenlerin çocukları ayrı takımlara yerleştirmesini ve onların kurallara ve beklentilere uyarak rekabet etmelerini içerebilir. Örneğin, bir öğretmen sınıfı iki gruba ayırabilir ve her takımın birden 10'a kadar sayıları belirlemesini sağlayabilir. Belirledikleri her sayı onlara bir puan kazandırır ve daha fazla puana sahip olan takım kazanır. Sandford ve Williamson (2005) oyun oynayarak öğrenmenin, oyuncuların kademeli

Ayşenur Dogan¹ 

Tuba Yılmaz² 

Ahmet Çiftçi³ 

How to Cite This Article

Dogan, A., Yılmaz, T. & Çiftçi, A. (2023). "Okul Öncesi Öğretmenlerin Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitim Hakkında Görüşleri", International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:50; pp:2902-2907. DOI:

<http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.70670>

Arrival: 15 May 2023

Published: 30 June 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Öğretmen, Çevrimova İlkokulu, Batman, Türkiye

² Öğretmen, Çevrimova İlkokulu, Batman, Türkiye

³ Müdür Yardımcısı, Çayhan İlkokulu/Kozluk, Batman, Türkiye

olarak altta yatan kural kümelerini ve sistemlerini ortaya çıkardığını belirtmekte ve bu nedenle oyun temelli eğitimin giderek daha zorlu görevlerde sürekli uygulama ve etkileşim süreci olarak kullanıldığını belirtmektedir. Oyuncular, oynadıkları oyundan anlatı veya hikayeler aracılığıyla bir öğrenme etkinliğine girerler (Razak vd., 2012).

Oyun temelli erken çocukluk programları, tıpkı geleneksel doğrudan öğretim teknikleri gibi öğretme ve öğrenmeye odaklanır. Bu tür programlarda oyun, spontane ve çocukların yönlendirdiği serbest oyun biçiminin yanı sıra eğitmenin kasıtlı öğretime odaklanarak yardımcı oyuncu olarak katıldığı rehberli oyun biçimini alabilir. Her ikisi de genç öğrencinin öğrenmesi için avantajlıdır. İdeal bir oyun tabanlı öğrenme programı, bu faydaları en üst düzeye çıkarmak için çocukların hem özgür hem de yönlendirilmiş oyuna izin verecektir. Örgün eğitimde oyun kullanma potansiyeli üzerine yapılan araştırmalar umut verici sonuçlar göstermektedir. Bu çalışmalardan bazıları, oyun oynamanın motivasyonu ve öğrenmeye bağlılığı artırabileceğini (Malone ve Lepper, 1987), stratejik düşünme, iletişim, müzakere, veri işleme gelişimini destekleyebileceğini (Kirriemuir ve McFarlane, 2004), içerikler arasındaki anlaşmaya yardımcı olabileceğini, bir konunun süreci ve bağlamı (Klabbers, 2003) ve derin öğrenmeyi tetikleyebileceğini (Gee, 2005) göstermiştir. İskoçya'da Robertson ve Miller (2009) tarafından oyun oynama üzerine gerçekleştirilen bir araştırma örneği oyunu 10 hafta oynadıktan sonra çocukların hesaplama doğruluğunda en az %50 iyileşme tespit etmiştir. Bu sonuçlar oyun tabanlı eğitimin çocukların öğrenme süreçleri açısından önemli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda bu çalışma Batman'daki okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenlerinin bakış açısıyla oyun temelli eğitimi değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu temel amaçtan hareketle çalışmada aşağıdaki soruların yanıtları aranmaktadır.

- ✓ Okul öncesi eğitimde çocukların en çok tercih ettiği oyun materyalleri nelerdir?
- ✓ Okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin faydaları nelerdir?
- ✓ Okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin sınırlılıkları nelerdir?

Bu araştırmadan elde edilecek bulguların, oyun temelli öğrenmenin ampirik kanıtlarına özellikle okul öncesi eğitimindeki uygulaması açısından önemli bir katkı sağlayacaktır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenlerinin bakış açısıyla oyun temelli eğitimi değerlendirmeyi amaçlayan bu çalışmada fenomenolojik bir yaklaşım kullanılmıştır. Fenomenoloji, yaşanmış bir deneyimin anlamını bireyin bakış açısından araştıran bir araştırma yöntemidir (Demir ve Ercan, 2018). Bu nedenle fenomenoloji, insanların günlük deneyimlerinin anlamı hakkında daha derin bir anlayış sağlamayı ve insanların kendilerinin bilinçli olarak deneyimledikleri fenomenlerin anlaşılmasına yön vermeyi amaçlar (Shosha, 2012).

Çalışma Grubu

Yeterli görüş çeşitliliğini sağlamak için, Batman'daki farklı okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenleri amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile dahil edilmiştir. Amaçlı örnekleme, tutarlı bilgilerin toplanabilmesi için benzer durumları yaşamış insanları bulmak için nitel araştırmalarda sıkça başvurulan bir yöntemdir (Palinkas vd., 2015). Bu nedenle bu çalışmada amaçlı örnekleme kullanılmıştır. Katılımcılar, Batman'daki farklı okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenleridir. Araştırmanın dahil edilme ölçütleri araştırmaya gönüllü katılma ve oyun temelli eğitimi kullanmadır. Dahil edilme kriterlerini karşılayan 15 okul öncesi öğretmeni araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Katılımcıların 15'i de lisans mezunu kadınlardan oluşmaktadır. Katılımcıların sekizi 28-35 yaş aralığında beşi 36-40 yaş aralığında ikisi ise 41 yaş ve üzeri yaştadır.

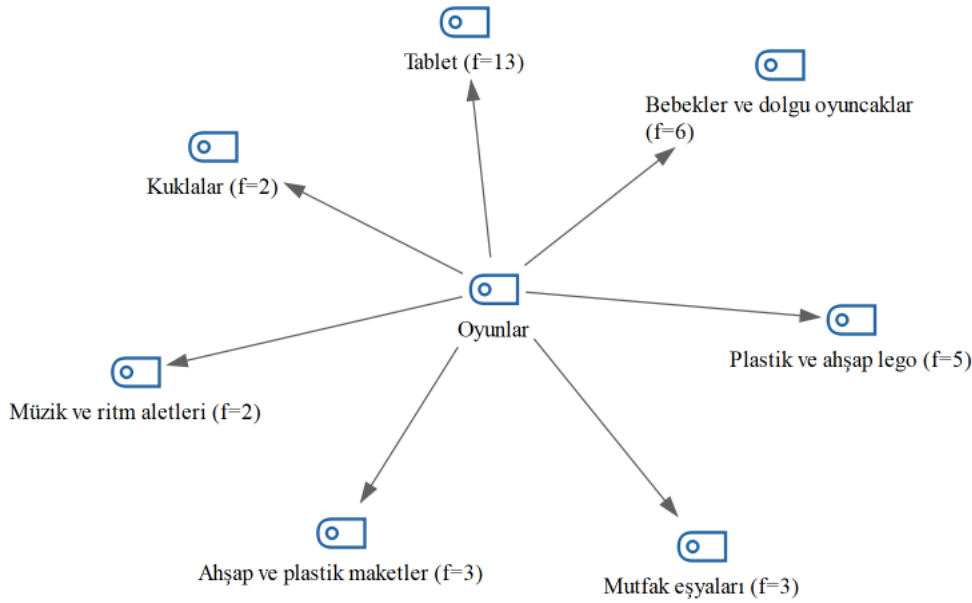
Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmada, veri toplama için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu araştırmacılar tarafından literatür bulgularına dayalı olarak geliştirilmiştir. Araştırma verilerinin toplanması için derinlemesine ve bireysel görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelere başlamadan önce tüm katılımcılar çalışmanın doğası ve amacı hakkında tam olarak bilgilendirilmiş ve katılımlarının gönüllülük esasına vurgu yapılmıştır. Her katılımcı, görev yaptığı okulda 30 ila 45 dakika süren tek seferlik resmi bir görüşmeye katılmıştır. Toplanan verilerin çözümlenmesi MAXQDA programı kullanılarak tematik içerik analizi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tematik içerik analizi, belirli bir disiplin alanındaki araştırma sonuçlarının tematik eleştirel bir bakış açısıyla ortak bir senteze varmasıdır (Çalık ve Sözbilir, 2014).

BULGULAR ve YORUM

Okul Öncesi Eğitimde Çocukların En Çok Tercih Ettiği Materyaller

Araştırma kapsamında ilk olarak okul öncesi eğitimde çocukların en çok tercih ettiği materyaller hakkında öğretmen görüşleri incelenmektedir. Öğretmenlerin bu konudaki yanıtlarından hareketle oluşturulan kod alt kod modeli şekil 1'de gösterilmektedir.



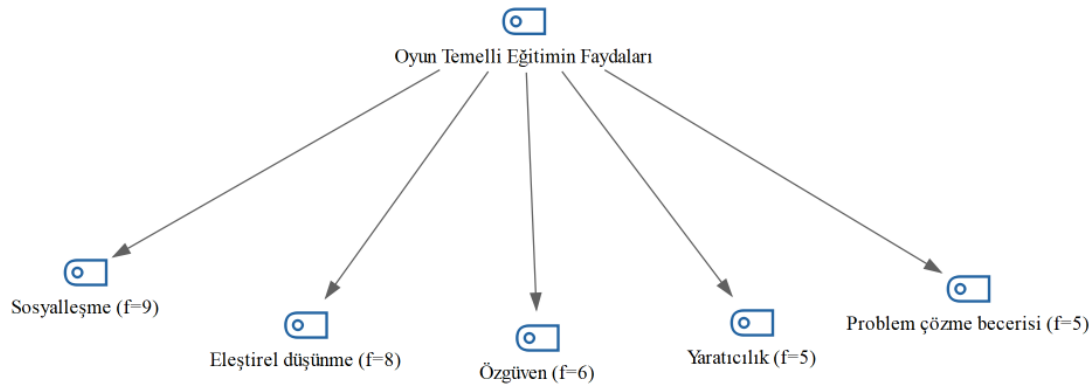
Şekil 1: Okul Öncesi Eğitimde Çocukların En Çok Tercih Ettiği Materyaller

Okul öncesi eğitimde çocukların en çok tercih ettiği materyaller hakkında öğretmen görüşleri incelendiğinde çocukların ağırlıklı olarak tablet gibi dijital materyalleri tercih ettikleri görülmektedir. Bununla ilişkili olarak Ö4 “Çocuklar genellikle tablet oyunlarını tercih etmektedirler nokta Bu tür oyunlar çocuklar için daha ilgi çekici olmaktadır” şeklinde görüş bildirmiştir. Benzer şekilde Ö6 ise “Aslında okulumuzda çeşitli materyaller bulunsa da çocuklar daha çok tableti kullanmayı tercih ediyorlar. Tabletın görsel, işitsel ve dokunsal özellikleri çocuklara daha ilgi çekici geliyor.” demiştir.

Tabletin dışında bebekler ve dolgu oyuncakları, plastik ve ahşap Legolar, mutfak eşyaları, ahşap ve plastik maketler, müzik ve ritim aletleri ile kuklalar da okul öncesi dönem çocukları tarafından en çok tercih edilen oyun materyalleri arasındadır. Bununla ilgili olarak Ö9 “Çocuklar daha çok tableti tercih etseler de oyuncak bebekler, sert plastikten yapılmış dolgu oyuncakları, legolar ve müzik aletlerini de kullanmaktadırlar” derken Ö15 “Kız çocukları daha çok bebekleri, mutfak eşyalarını, müzik ve ritim aletlerini tercih ederken erkek çocukları kukla, Lego, ahşap ve plastik maketleri tercih etmektedir.” demiştir.

Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitimin Faydaları

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin faydaları hakkında öğretmen görüşleri incelenmektedir. Öğretmenlerin bu konudaki yanıtlarından hareketle oluşturulan kod alt kod modeli şekil 2’de gösterilmektedir.



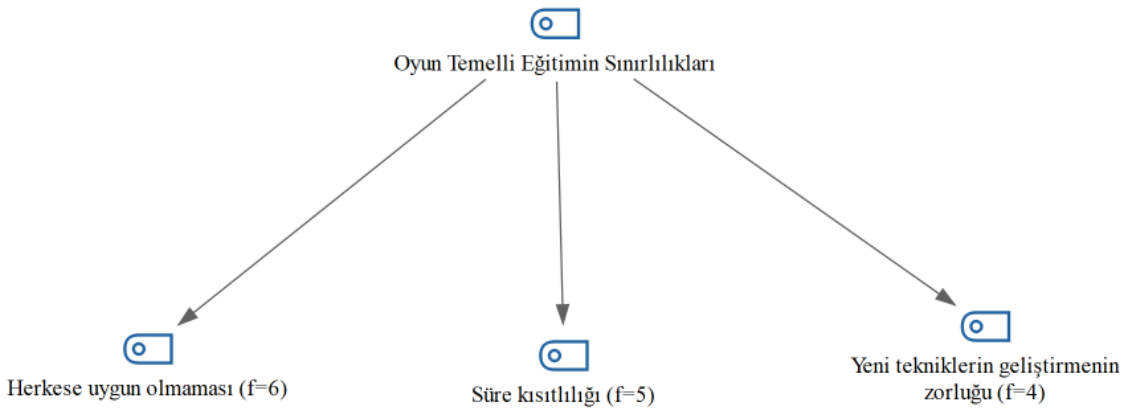
Şekil 2: Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitimin Faydaları

Okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin faydalarına ilişkin öğretmen görüşleri incelendiğinde öğretmenler okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin çocuklarda sosyalleşme, eleştirel düşünme, özgüven, yaratıcılık ve problem çözme becerisi açısından önemli faydaları olduğunu belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak Ö1 “Çocuklarda sosyalleşme, eleştirel düşünme, özgüven, yaratıcılık ve problem çözme becerisi açısından önemli faydaları olduğunu belirtmişlerdir” şeklinde görüş bildirmiştir. Benzer şekilde Ö4 “Okul öncesi dönemde uyguladığımız oyun temelli uygulamalar çocukların yaratıcılığını ve özgüven duygusunu geliştirmektedir Ayrıca çocukların sosyalleşmesini sağlayarak eleştirel düşünme becerisine katkı sağlamaktadır.” Diğer taraftan Ö11 ise “Oyun temelli eğitim

çocukların yaratıcılığını özgüvenini sorun çözme yeteneğini ve eleştirel düşünme yeteneğini geliştirmektedir.” Demiştir.

Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitimin Sınırlılıkları

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin sınırlılıkları hakkında öğretmen görüşleri incelenmektedir. Öğretmenlerin bu konudaki yanıtlarından hareketle oluşturulan kod alt kod modeli şekil 3'te gösterilmektedir.



Şekil 3: Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Eğitimin Sınırlılıkları

Okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin sınırlılıklarına ilişkin öğretmen görüşleri incelendiğinde öğretmenlerin oyun temelli eğitimde karşılaştıkları temel sınırlılık alanlarının oyunların herkes uygun olmaması, sürenin kısıtlı olması ve oyun temelli eğitimde yeni tekniklerin geliştirilmesinin zorluğu alanlarında olduğu görülmektedir. Bu konuda Ö4 “*Aslında oyun temelli etkinlikler öğrencilere birçok fayda sağlasa da bu tür etkinlikleri genellikle son derslerde yapıyoruz bu nedenle yeterli süre bulamıyoruz.*” Şeklinde görüş bildirmiştir. Ö9 “*Bence bu konudaki en önemli zorluk oyunlarda yeni tekniklerin geliştirilmemesi. Daha çok eski teknikler ve eski oyunlar kullanılıyor.*” Demiştir. Ö13 ise “*Herkesine uygun oyun bulmak zor olduğundan oyunları genel olarak uygulayabiliyoruz.*” Şeklinde görüş bildirmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada Batman'daki okul öncesi kurumlarda görev yapan okul öncesi öğretmenlerin oyun temelli eğitimi hakkında görüşleri incelenmiştir.

Araştırmada ilk olarak okul öncesi eğitimde çocukların en çok tercih ettiği materyaller hakkında öğretmen görüşleri incelenmiş ve çocukların ağırlıklı olarak tablet gibi dijital materyalleri tercih ettikleri görülmüştür. Dijital oyun tabanlı öğrenme ve ilgili eğitim teknolojileri, eğitim sistemindeki önemli unsurlardır. Günümüzde yeni nesil çocuklar, tablet bilgisayar teknolojileri ve yeni teknolojiler ile yakından tanışmaktadır. Birçok araştırmacı bu konuyu araştırmış ve hatta bazı durumlarda bu dijital dilin davranış kalıplarını değiştirebilen yeni nesil çocukların hayatlarının bir parçası haline geldiğini bile kaydetmiştir (Konok vd., 2021). Son araştırmalar, çocukların tablet ve akıllı telefon gibi teknolojilere erişiminin arttığını göstermektedir (Behnamnia vd., 2022; Castillo, 2019; Yang vd., 2018). Yeni nesil dijital çocukların araştırılmasına yönelik son araştırmalar devam ederken, bu çocukların bazı özelliklerine ve becerilerine odaklanmak önemlidir. Okul öncesi eğitimde bilgi teknolojisinin kullanımı eğitim dünyası tarafından henüz kabul edilmemiş olsa da, teknolojinin eğitime entegrasyonuna karşı hala aynı direnç vardır. Anaokullarında eski koşulların ve cihazların bulunmaması veya okul öncesi öğretmenlerinin teknolojileri eğitimde entegrasyonda kullanmaları için yeterli eğitimin verilmemesi de dahil olmak üzere bu anlaşmazlığın birkaç nedeni vardır (Behnamnia vd., 2022).

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin faydaları hakkında öğretmen görüşleri incelenmiş ve öğretmenler okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin çocuklarda sosyalleşme, eleştirel düşünme, özgüven, yaratıcılık ve problem çözme becerisi açısından önemli faydaları olduğunu belirtmişlerdir. Önceki araştırmalardan elde edilen sonuçlar, oyun temelli eğitimin başarılı öğrenmenin gerçekleşmesi için bir dizi fırsat sağladığını göstermektedir. Buna göre, oyun temelli eğitim üzerine yapılan araştırmalardan elde edilen bulgular, problem çözme becerilerini geliştirmek (Yatim ve Masuch, 2007), yaratıcılığı teşvik etmek (Robertson ve Nicholson, 2007) ve programlama becerilerini öğrenme becerisi (Kafai, 1996) gibi bazı faydalara işaret etmektedir. Cojocariu ve Boghian'a (2014) göre okul temelli eğitim bilginin anlaşılmasını kolaylaştırmak, kavramları açıklamak, becerileri geliştirmek, akılda tutma ve aktarma, kazanımları değerlendirme ve aynı zamanda öğrencilerin güçlü bir şekilde dahil olmalarını, motive olmalarını ve görevle meşgul olmalarını sağlar. Yazarlara göre oyunlarda problem çözme (yaratıcılık) vardır ve oyunların sosyal gruplarla etkileşimi vardır.

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında okul öncesi eğitimde oyun temelli eğitimin sınırlılıkları hakkında öğretmen görüşleri incelenmiş ve öğretmenlerin oyun temelli eğitimde oyunların herkes uygun olmaması, sürenin kısıtlı olması ve oyun temelli eğitimde yeni tekniklerin geliştirilmesinin zorluğu alanlarında zorluklarla karşılaştıkları görülmüştür. Bu sonuç Yıldırım'ın (2022) araştırmasıyla örtüşmektedir. Söz konusu araştırmada okul öncesi eğitimde kullanılan oyun temelli etkinliklerin daha fazla özen ve dikkat gerektirdiği, öğrencilerde rekabet duygusunu ön plana çıkardığı ve her düzeyde öğrencinin öğrenmesine uygun olmadığı nedeniyle aksaklıklar yaşandığı belirtilmektedir. Benzer şekilde Demirel (2004) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da okul öncesi dönem çocuklarına yönelik uygulanan oyun temelli eğitimlerin eğitimlerde süre kısıtlılığı ve yeni tekniklerin bulunmaması temel sınırlılık alanları olarak belirtilmektedir.

Araştırma sonunda elde edilen bulgulardan hareketle okul öncesi öğretmenlerine oyun temelli eğitim hakkında hizmet içi eğitimlerin verilmesi, yeni teknikler geliştirilmesi konusunda desteklenmesi ve okulların materyal açısından zenginleştirilmesi önerilmektedir. Ek olarak oyun temelli eğitimin birçok yönü hakkında olumlu yanıtlar alınmasına rağmen, önceki çalışmalar, bu yaklaşımın uygulanmasının hala sınırlı olduğunu ve okul öncesi öğretmenleri için nasıl daha popüler ve etkili hale getirilebileceğine dair derinlemesine çalışmalar gerektirdiğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2022). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 1-34.
- Castillo, R. P. (2019). Exploring the differential effects of social and individualistic gameplay motivations on bridging social capital for users of a massively multiplayer online game. *Computers in Human Behavior*, 91, 263-270.
- Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2014). Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 142, 640-646.
- Çalık, M., & Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(174), 33-38.
- Demir, S., & Ercan, F. (2018). The first clinical practice experiences of psychiatric nursing students: A phenomenological study. *Nurse education today*, 61, 146-152.
- Gee, J. P. (2005). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Kafai, Y. B. (1996). Software by kids for kids. *Communications of the ACM*, 39(4), 38-39.
- Kaya, Ö. M. E., Yalçın, V., Kimzan, İ., & Avar, G. (2017). Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Oyun Temelli Öğrenmeye Bakış Açılımları ve Uygulamaya Yansımaları. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (27), 800-834.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning*. Bristol, UK: Futurelab.
- Klabbers, J. H. G. (2003). *The gaming landscape: a taxonomy for classifying games and simulations* (pp. 54-67). Tampere, Finland: Digital Games Research Association.
- Koçyiğit, S., & Baydilek, N. B. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-26.
- Konok, V., Liszkai-Peres, K., Bunford, N., Ferdinandy, B., Jurányi, Z., Ujfalussy, D. J., ... & Miklósi, Á. (2021). Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers. *Computers in Human Behavior*, 120, 106758.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In Snow, R. E., & Farr, M. J. (Eds.), *Conative and affective process analysis* (Vol. 3, pp. 223-253). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and policy in mental health and mental health services research*, 42, 533-544.
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*, In *Digital Game-Based Learning*, Chapter 5, McGraw-Hill, New York.
- Razak, A. A., Connolly, T., & Hainey, T. (2012). Teachers' views on the approach of digital games-based learning within the curriculum for excellence. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 2(1), 33-51.

- Robertson, D., & Miller, D. (2009). Learning gains from using games consoles in primary classrooms: a randomized controlled study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1641-1644.
- Robertson, J., & Nicholson, K. (2007). Adventure author: A learning environment to support creative design. In *Proceedings of the 6th International Conference on Interaction Design and Children*, Aalborg, Denmark.
- Shosha, G. A. (2012). Employment of Colaizzi's strategy in descriptive phenomenology: A reflection of a researcher. *European Scientific Journal*, 8(27), 31-43.
- Tuğrul, B. (2014). *Oyun Temelli Öğrenme. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri. (177)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yang, J. C., Lin, M. Y. D., & Chen, S. Y. (2018). Effects of anxiety levels on learning performance and gaming performance in digital game-based learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(3), 324-334.
- Yatim, M. H., & Masuch, M. (2007, June). GATELOCK: a game authoring tool for children. In *Proceedings of the 6th international conference on Interaction design and children* (pp. 173-174).
- Yıldırım, Z. (2022). *Oyun Temelli Öğrenmenin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Akran İlişkileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludağ Üniversitesi)